PENGEMBANGAN KREATIVITAS-INOVATIF DALAM PENDIDIKAN SENI MELALUI PEMBELAJARAN MUKIDI

Sunarto✉

Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 31 Mar 2018

Direvisi : 7 Mei 2018

Dipublikasikan: Jun 2018

Keywords:

Aesthetic, Innovative-Creative, Art Education, MUKIDI

Abstract

Art Education is an education that provides materials about artworks, either in appreciation or practice. This work of art has a basic element, namely "beauty". With the beauty of artwork, learners are expected to capture the meaning of the beauty that is in the artwork. These are three elements; appreciation, expression, and creation, remains the main base in art learning. The achievement of this sphere is done through a definitive, participative, and explorative approach; with learning that: Exciting, Unique, Creative, Innovative, Democratic, and Initiative (Menyenangkan, Unik, Kreatif, Inovatif, Demokratis, dan Inisiatif- MUKIDI). The harmony of the learning elements is expected to increase the creativity-innovative in art education.

Abstrak

Pendidikan Seni adalah pendidikan yang memberikan materi-materi tentang karya-karya seni, baik secara apresiasi ataupun praktek. Karya seni ini mempunyai unsur pokok, yaitu: keindahan. Dengan keindahan karya seni, peserta didik diharapkan dapat menangkap makna keindahan yang ada pada karya seni. 3 (tiga) elemen: apresiasi, ekspresi, dan kreasi, yang tetap menjadi basis utama dalam pembelajaran seni. Pencapaian ranah ini dilakukan melalui pendekatan: *definitif, partisipatif, dan eksploratif*; dengan pembelajaran yang: **Menyenangkan, Unik, Kreatif, Inovatif, Demokratis, dan Inisiatif** (MUKIDI). Keharmonisan dari elemen-elemen pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni.

© 2018 Universitas Muria Kudus

✉ Alamat korespondensi:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53
Kudus
Tlp (0291) 438229 ex.147 Fax. (0291) 437198
E-mail: sunartounnes@gmail.com

p-ISSN 2087-9385
e-ISSN 2528-696X

PENDAHULUAN

Menurut beberapa ahli, manusia mempunyai 4 dasar eksistensi, yaitu: seni, agama, filsafat, dan ilmu. Keempatnya berjalan seiring perkembangan sejarah manusia. Seni sebagai satu bidang yang mendasarkan diri pada “keindahan” mempunyai peran yang signifikan bagi proses pendidikan manusia. Di Yunani sejak beberapa abad sebelum Masehi, seni sudah masuk dalam kegiatan pendidikan. Keindahan sebagai elemen dasar seni dipakai dalam pendidikan seni sebagai sarana peningkatan intelektual dan *katarsis* (penyucian jiwa) (Sunarto 2017: 5).

Pendidikan seni pun dari waktu ke waktu mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Pengembangan kreativitas-inovatif dalam pendidikan seni terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Realitas tersebut menumbuhkan berbagai varian metode dalam pembelajaran seni. Di antara varian tersebut adalah pembelajaran MUKIDI.

Tiga ranah manusia yang disasari oleh Pendidikan Seni dan Budaya adalah: **raga, rasa, dan cita**. **Raga** seni dikembangkan melalui pelatihan penciptaan (kreativitas) dan penemuan dan pengembangannya (inovasi) melalui berkarya seni. **Rasa** seni yang terdalam adalah estetika dilatih melalui pemahaman unsur rupa, warna, nada dan irama untuk mengembangkan sistem yang sudah dipunyai peserta didik. **Cita** seni dilatih melalui logika, pemahaman dengan resapan estetika, artistika serta proses penciptaan seorang seniman. Pencapaian ranah ini dilakukan melalui pendekatan: definitif, partisipatif, dan eksploratif; dengan pembelajaran yang: **Menyenangkan, Unik, Kreatif, Inovatif, Demokratis, dan Inisiatif (MUKIDI)**. Harmonisasi antara pendekatan: definitif, partisipatif, dan eksploratif; dengan MUKIDI ini diharapkan mampu memberikan luaran (*output*): apresiasi, ekspresi, dan kreasi, bagi peserta didik.

KREATIVITAS

Kreativitas dapat diartikan: 1) kemampuan menanggapi, menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; 2) kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemasalahan; 3) kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; 4) kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru. Oleh karenanya kreativitas ini didasari dengan: kelenturan (*fleksibility*), kelancaran (*fluently*), kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*intellegency*) (Campbell 2017: 35). Inti dari

kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan proses (sistem) dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang (Campbell 2017: 45).

Kreativitas dalam pendidikan seni ditandai oleh kemampuan menguasai material, konsep serta teknik berkarya sehingga menemukan karya yang lain dari pada yang lain. Kreatif sendiri merupakan dasar seseorang untuk mengolah diri selalu pada posisi dinamis. Oleh karenanya sentuhan-sentuhan untuk menumbuhkan ide dan gagasan baru selalu dijadikan langkah awal dengan jalan memotivasi dan menstimulasi. Memotivasi artinya menempatkan peran guru untuk memberikan sesuatu agar menemukan yang ‘baru’ maka harus menolak ‘jawaban tunggal’. Jika ada peserta didik menanyakan jawaban, maka seorang guru akan memberikan beberapa kemungkinan, sehingga merangsang untuk selalu menemukan hal yang baru. Menstimulasi artinya, mendorong ide-ide yang sudah ada untuk selalu disentuh dan diungkapkan dengan berbagai bentuk, cara serta ide baru. Konsekuensinya adalah seorang guru harus mampu memberikan gambaran-gambar jawaban yang ‘tidak tunggal’. Seorang Filsuf Prancis, Jacques Derrida (1932), memberikan garis besar jawaban berdasarkan: 1) jalan pemecahan tidak satu; 2) ide yang lain dari pada yang lain; dan 3) asal mampu mempertanggungjawabkan gagasannya demi penemuan yang baru tersebut. Pola ini pernah juga dikatakan oleh Tarrance yang mencoba membuat tes kreativitas. Isi tes ini adalah meneruskan sebuah gambar dengan dimotivasi melalui cerita, bentuk global dan pemberian tekanan, dan membiarkan sampai menemukan-kejenuhan. Permasalahan yang muncul adalah waktu yang harus disediakan dalam pembelajaran seperti ini harus longgar, sehingga menemukan sesuatu yang benar-benar bermanfaat (Sunarto 2016).

Dalam hal ini terdapat tiga teori pengembangan kreasi yaitu: 1) teori Psikoanalisa dari Sigmund Freud dan Carl Jung; 2) teori Humanistik dari Abraham Maslow dan Carl Rogers; dan 3) Teori Cziksentmihalyi yang banyak menekankan pada potensi alami (*talent*). Psikoanalisis menjelaskan bahwa kreativitas adalah cara yang menunjukkan kemampuan seseorang dalam mengatasi suatu masalah. Perilaku ini harus dibangun sejak dini agar sistem akan ditemukan sendiri. Sistem

pemecahan yang ada pada pikiran, perasaan anak ini sering juga disebut *Habitus* (Pamadhi 2012). Terdapat keyakinan yang kuat bahwa dasar kreativitas adalah pribadi seseorang, oleh karenanya dorongan kepada seseorang untuk mampu melakukan tindakan selalu dimotivasi oleh seorang guru. Kerangka umum yang sudah ditemukan oleh *habitus* seseorang ini akhirnya dapat menemukan daya yang selalu berdasarkan pada pemerolehan temuan-temuan. Seiring dengan Sigmund Freud adalah Ernest Kris dan Carl Jung. Freud menjelaskan bahwa proses kreatif merupakan upaya tak sadar menuju sadar bahwa ide-ide yang tidak menyenangkan orang lain segera dapat diubahnya menjadi produktivitas kreatif dengan melepaskan 'pertahanan' ide yang lama. Misalnya: sesuatu yang sudah dianggap mapan dan mempunyai untuk besar selalu disadari merupakan pertahanan yang salah, semestinya tetap berjuang untuk menemukan hal yang baru (Ismail 2006: 97). Meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, namun justru mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas. Demikian pula pendapat Ernest Kris, bahwa mekanisme sebuah perkembangan yang beruntun (regresi) merupakan peralihan ke perilaku selalu tidak puas. Kepuasan yang ditemukan tidak saja berupa produk melainkan proses, sehingga haus akan penemuan yang baru. Dalam hal ini Carl Jung menekankan bahwa ketidaksadaran dapat memainkan peran kreativitas. Alam pikiran seseorang yang tidak disadari dibentuk oleh *habitus* (pada masa lalu yang selalu mendapatkan tekanan) menjadi suatu ketidaksadaran kolektif ini akhirnya akan menemukan teori, ide, dalam berkarya seni

Teori Humanistik yang dikemukakan oleh Maslow lebih menekankan kreativitas sebagai hasil kerja kejiwaan manusia; manusia yang sehat kreativitas selalu dapat hadir dalam posisi manapun dan tidak terbatas. Perkembangan jiwa manusia pada usia lima tahun pertama akan memberikan tataran pertama dan berkembang secara hierarkhi berdasarkan kebutuhan manusia. Hal ini hampir sama dengan Carl Rogers, dijelaskan 3 kondisi dari pribadi yang kreatif dengan keterbukaan dimana pengalaman memberikan kemampuan bereksperimen atau untuk 'bermain' dengan konsep. Cziksenti-mihalyi memberikan keyakinan, jika seseorang mempunyai minat yang kuat (*genetic predisposition*) dan disertai usaha yang serius, maka kreativitas akan muncul dan berkembang terus. Misalnya; seseorang mempunyai potensi sensori warna

kuat dan berminat mengembangkannya akan mudah menjadi pelukis. Maka pembinaan dilakukan melalui: 1) minat yang kuat akan cepat mahir; 2) bersedia mengakses terus dengan minat dan kebutuhan maka bakat akan muncul; 3) kemampuan berkomunikasi untuk mengembangkan diri dengan lingkungan (*access to a field*). Ini merupakan tanda kemampuan menyesuaikan diri untuk mencapai tujuannya (Natawidjaya dan Moesa 1992: 67).

Akhirnya dapat diungkapkan pengertian kreativitas, menurut Fadelis E. Waruwu (Widiasaran 1999: 54), "kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada. Sedangkan Munandar (1997: 49-50), mengatakan:

.... secara operasional, pengertian kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaca, memperinci) suatu gagasan.

Sedangkan Piaget mengatakan, bahwa: *the principal goal of education is to create men who are capable of doing new things, not simply of repeating what other generations have done - men who are creative, inventive, and discoverers* (Mulyasa 2006: 126). Dalam tulisan ini pembahasan utama mengenai kreativitas difokuskan pada penciptaan karya seni rupa, dengan mendasarkan pada: 1) kelancaran; 2) keluwesan (fleksibilitas); 3) orisinalitas dalam berpikir; dan 4) kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaca, memperinci) suatu gagasan karya seni dimulai dengan: meresapi keindahan bentuk, mencerna objek untuk dijadikan subjek karya seni, dan kemampuan mengekspresikan ide dan gagasan. Proses representasi ini adalah: menciptakan simbol bentuk, warna dan garis menjadi karya yang dapat berbicara tentang diri dan lingkungannya (Widiasaran 1999: 75). Kemampuan mengutarakan pendapat ini sering pula dikatakan sebagai kemampuan berekspresi. Harapan yang terbanyak penampakan gagasan terletak pada ekspresi kreatif. Pembinaan kreativitas dilanjutkan dengan kegiatan yang lebih teknis, yaitu mengembangkan daya pikir untuk mengubah objek menjadi subjek dan mengembangkan menjadi pola-pola ideologinya dalam berkarya seni (Pamadhi 2012 :54).

K.13 (KURIKULUM 13) YANG DISEMPURNAKAN

Kebijakan Menteri Anies dengan mengembangkan dan meletakkan dasar 'pendidikan' sebagai kerangka pengembangan kurikulum ternyata ditindaklanjuti oleh penggantinya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendi dengan menitikberatkan memastikan keterlibatan publik secara maksimal. Dengan konsekuensi memperkuat tata kelola pembangunan pendidikan dan kebudayaan dan terakhir pelaksanaan anggaran secara transparan serta akuntabel. Kemudian meningkatkan pendidikan seni dan budaya sejak usia dini, menyediakan sarana dan prasarana kesenian baik untuk keperluan produksi maupun apresiasi, mengembangkan sistem registrasi dan pengelolaan warisan budaya yang efektif. Juga membuka pusat-pusat kegiatan seni dan budaya (rumah budaya) di daerah pinggiran, meningkatkan promosi budaya antar daerah (<http://www.jpnn.com/read/2016/09/02/464839/Ini-7-Arah-Kebijakan-Sektor-Pendidikan-Tahun-2017>).

Bertolak dari kebijakan tahun 2017 inilah pendidikan seni dan budaya akan menjadi garis depan dalam membangun karakter dan sekaligus sebagai pendorong pengembangan industri kreatif siswa. Beberapa Perubahan Kurikulum 13 adalah pendasarannya pada pengembangan pribadi secara naluriah. Artinya, sebuah kurikulum itu hendaknya mampu diselesaikan siswanya sendiri dengan bantuan guru atau pendidik. Posisi sebagai anak menjadi sentral pengembangan kurikulum menjadi silabus; materi dan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi yang ada terutama potensi alami dan potensi lokal. Potensi alami berada pada anak itu sendiri sedangkan potensi lokal yang dimaksudkan adalah kemampuan sekolah dalam memfasilitasi pembelajaran. Keduanya merupakan faktor penting dalam merancang kegiatan pembelajarannya. Penekanan pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran di semua jenjang dan jalur pendidikan, baik negeri maupun swasta, dengan kesenjangan kualitas yang semakin kecil (<http://www.jpnn.com/read/2016/09/02/464833/Ini-7-Arah-Kebijakan-Sektor-PendidikanTahun-2017>).

Maka unsur utama yang dikembangkan adalah faktor *endogeen* yang diharapkan mampu menstimulasi tumbuhnya *self esteem* maupun *personality* yang diangkat dari kearifan lokalnya. Penilaian dalam K13 yang akan diterapkan dalam tahun ini antara lain: penilaian

sikap, ketuntasan belajar, mekanisme dan prosedur, pengolahan laporan hasil belajar. Dalam K 13 dimasukkan ke dalam cakupan kompetensi (K 1 dan K 2) dimana kompetensi individual dan sosial sekaligus dikembangkan menjadi kerangka besar mendasari perilaku anak. Disini pula pendidikan karakter dimasukkan sebagai dasar pengembangannya.

Di samping faktor *endogeen* juga dikembangkan faktor *eksogeen* yaitu pengetahuan dan keterampilan. Harapannya faktor *eksogeen* untuk mengembangkan potensi yang ada sehingga perjalanan simultan faktor tersebut semakin kuat menjadikan totalitas pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan anak selalu berkembang sesuai dengan desain yang dirancang. Maka penilaian yang dilakukan berupa formatif bertujuan membentuk karakter dan perilaku, menjadikan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat); diagnostik (melihat perkembangan peserta didik dan *feedback*-koreksi pembelajaran), dan mengukur *achievement*/capaian agar dapat dilakukan evaluasi hasil pembelajaran (Browne & Keeley 1990: 78).

Proses penilaian: lebih sederhana, terjangkau untuk dilakukan, tidak menjadi beban bagi guru/siswa, tetapi tetap mengutamakan prinsip dan kaidah penilaian. Penilaian yang dilakukan tidak hanya penilaian atas pembelajaran (*assessment of learning*), melainkan juga penilaian untuk pembelajaran (*assessment for learning*) dan penilaian sebagai pembelajaran (*assessment as learning*). Penilaian Autentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya (Widiasaran 1999: 67).

Dalam pelaksanaan pembelajaran diasumsikan setiap peserta didik memiliki perilaku yang mampu berkembang berdasarkan potensi alami dan sentuhan emosional artistik oleh guru. Hal ini dilandasi sebuah pameo bahwa berkesenian merupakan industri kreatif. Pengertian ini mendasarkan setiap penciptaan karya seni berisikan pelatihan, pengembangan dan mengeksplorasi kreativitas siswa. Untuk itu selalu diperhatikan model-model pembelajaran yang cocok untuk siswa karena setiap siswa mempunyai pikiran, gaya belajar dan tangkapan estetika yang berbeda-beda. Pemahaman ini menghasilkan model yang dapat menyeluruh mendasari semua perilaku siswa dan dapat mencakup gaya perilakunya.

Bertolak dari pengertian ini selanjutnya dikembangkan model yang sistematis, dimulai dengan pendekatan: definitif, partisipatif, dan eksploratif. Definitif adalah kerangka dasar pengembangan pembelajaran dengan mengutamakan pengertian atau definisi.

Model pendekatan yang kedua adalah partisipatif, yaitu dengan melakukan berkarya bersama diharapkan mampu menemukan ide dan gagasan baru. Berkarya merupakan pelatihan menemukan sesuatu yang baru dan memperoleh nilai kreatif yang akan dilanjutkan dengan berkarya secara inovatif.

Model pendekatan selanjutnya adalah eksploratif, melalui penugasan: misalnya mengamati, merekonstruksi, menemukan kembali estetika sebuah objek serta yang lain akan melahirkan ide kreatif yang baru. Konsekuensinya percobaan-percobaan media maupun alat selalu dilakukan. Proses ini sering juga disebut *research based learning*, *project based learning*. *Research based learning* merupakan kerangka tugas yang diberikan siswa untuk mampu mengamati sebagai bagian dari meneliti sebuah objek. Maka pendekatan ini *research based learning* maupun *project based learning* ini bersifat kontekstual. Selanjutnya dikembangkan dengan pendekatan kontekstual.

Winataputra (dalam Sugiyanto 2008: 7) mengatakan bahwa, model pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang menghubungkan dengan situasi dunia nyata siswa, selain itu juga mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri. Model kontekstual

merupakan suatu model pembelajaran yang memayungi model-model pembelajaran yang lainnya (Aunurrahman 2009: 23).

Langkah selanjutnya adalah memberikan motivasi kepada siswa agar selalu tumbuh untuk melakukan penciptaan yang lain dari pada yang lain. Mc. Donald mengatakan: *Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Mc. Donald: “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan” (Sugiyanto 2008: 10). Maka, motivasi diperlukan ketika pelajaran berlangsung (Widiasaran 1999: 29).

PEMBELAJARANMUKIDI

Setelah memahami pokok-pokok pelaksanaan K-13, maka dilanjutkan menciptakan suasana belajar. Suasana belajar ini setidaknya akan memberikan dukungan ide dan kreativitas mencipta sebuah karya seni akan lancar. Empat sasaran kreativitas berseni, adalah: 1) kelancaran; 2) keluwesan (fleksibilitas); 3) orisinalitas dalam berpikir; dan 4) kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaca, memperinci) suatu gagasan karya seni. Dalam hal ini perlunya penekanan pembelajaran MUKIDI (Menyenangkan, Unik, Kreatif, Inovatif, Demokratis, Inisiatif).

Menyenangkan:

Ciptakan suasana yang tidak membosankan bagi siswa, misalnya permainan, mengambil studio luar, objek yang selalu dinamis serta gaul bagi anak.

Unik:

Menciptakan kegiatan mengajar yang lain daripada yang lain, misalnya: jika belajar sama dengan bermain, jadi dengan menginspirasi permainan salah satu objek dikembangkan secara berkelompok dan kemudian diselesaikan secara perorangan lagi menyebabkan siswa ingin tahu dan ingin menyelesaikan sendiri. Percobaan media dan percobaan teknik melukis (misalnya) akan membuat lukisan baju akan membuat siswa selalu ingin mencoba.

Kreatif:

Kreatif yang dituntutkan siswa ternyata juga menuntut guru kreatif dalam memberi tugas dan mengajarnya. Kreativitas guru dituntut agar suasana kelas tumbuh minat dan motivasi internal maupun eksternal tetap dilakukan. Motivasi internal diberikan ketika seorang siswa akan, sedang mengalami kemacetan. Sentuhan cerita, sentuhan apresiasi dengan melihat lukisan seniman tenar akan memberikan gambaran ide dan gagasan. Sedangkan motivasi eksternal dikembangkan dengan menyentuh gambar siswa namun jangan sampai seluruhnya memacetkan ide penciptaan. Sentuhan warna

- ketika menggambar bentuk, atau memberikan solusi *software* mencipta ruang kelas, ini merupakan wawasan teknik dan bentuk serta ide yang diharapkan mampu menemukan hal yang baru.
- Inovatif:** Prinsip pembelajaran inovatif adalah metode yang digunakan tidak satu dan selalu mengikuti perubahan siswa. Perubahan yang dimaksudkan adalah usaha memberikan sesuatu kepada siswa agar tumbuh gagasan. Mungkin menggunakan media dan peralatan berkarya yang dirasakan siswa hal yang baru. Atau menemukan langkah pengembangan yang selalu dianggap baru oleh siswa.
- Demokratis:** Prinsip pembelajaran demokratis bukan diartikan sama rata dan sama rasa, melainkan demokratis dapat ditafsirkan pemberian bantuan (insentif) berdasarkan kebutuhan siswa. Jika seorang siswa membutuhkan bantuan motivasi eksternal, maka guru dapat memberikannya. Demikian pula ketika hanya sentuhan cerita untuk menumbuhkan tema dalam berkarya seni, sebaiknya disentuh dengan menunjukkan ide seseorang yang ada dalam lukisan, karya desain ataupun patung. Selanjutnya prinsip demokratis juga dapat diartikan sebagai usaha memberikan pertolongan (insentif) dengan mengikuti pola atau gaya belajar siswa. Hal ini ditujukan agar kreativitas dan inovasi yang dilakukan siswa selalu berkembang.
- Inisiatif:** Guru penuh dengan inisiatif memberikan tugas dan model pengajaran yang dilakukan. Inisiatif juga diberikan ketika seorang anak mengalami hambatan teknis maupun ide penciptaan.

SIMPULAN

Jika model pembelajaran hanya satu dan itu dilakukan oleh guru relatif statis tidak berubah pada masing-masing materi pelajaran, maka akan mendapatkan karya siswa yang tidak inovatif dan bahkan kreativitas siswa tidak berkembang. Pendidikan seni yang mendasarkan pada teori kreativitas ini sebenarnya juga merupakan industri kreatif, yaitu sebuah usaha menciptakan kreativitas ide, sistem dan produk karya seni.

Kreativitas berkarya diharapkan menumbuhkan jiwa kreatif dan selalu mencari hal yang baru (*novelty*). Pembelajaran model MUKIDI diharapkan menumbuhkan jiwa dan perilaku kreatif yang positif. Bentuk ini yang akhirnya harus dipertahankan demi kreativitas produk karya seni melalui percobaan (*research based learning*) ataupun *project based learning* senantiasa akan menggali ide dan mengembangkan potensi peserta didik. Terutama pada *project based learning*, diharapkan menemukan kerja kolaboratif dan menumbuhkan sikap toleransi diantara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail. 2006. *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPI.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Browne, M.N, & Keeley, S.M. 1990. *Asking the Right Questions: A Guide to Critical Thinking*. Englewoof Cliffs: Prentice Hall.
- Campbell, David. 2017. *Mengembangkan Kreativitas* diterjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Hajar, Pamadhi. 2012. *Pendidikan Seni: Kansep, Habitus, dan Kurikulum Pendidikan Seni di Sekolah*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyasa. E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang tua*. Jakarta: PT Gramedia.
- Rochman Natawidjaya dan Moein Moesa. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta; Depdikbud.

- Sugiyanto. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: UNS Press.
- Sunarto. 2016. *Konsep Seni dalam Estetika Ekspresivisme*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- _____. 2017. "Estetika dalam Konteks Pendidikan Seni". *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7 (2): 102-110.
- Widiasaran. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- <http://www.jpnn.com/read/2016/09/02/464833/Ini-7-Arah-Kebijakan-Sektor-Pendidikan-Tahun-2017->